ATARI fan

N° 1 – Diciembre 1993 – 500 pts



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Atari Fan

Por qué un Club de Usuarios?

Tras la aparición del núm. 0 de ATARI fan han sido muchos los usuarios que nos han expresado su opinión favorable a la formación de un Club de Usuarios, mientras que otros opinaban que tener que pagar una cuota para poder recibir una revista era un poco excesivo. A unos y a otros, queremos poder atender...

Desde el primer momento en que un grupo de usuarios nos planteamos la idea de confeccionar una revista para Atari, surgió la pregunta clave: Quien la iba a financiar? Porque si bien no era difícil creer que rápidamente sería bien recibida por los usuarios, eso no garantizaba nada, y difícilmente una editorial arriesgaría su dinero en un proyecto tal (menos aún teniendo en cuenta las malas perspectivas que había a principios de año, cuando el falcon era una espectativa en el aire). Sólo cabía como alternativa conseguir un gran apoyo de los mismos usuarios. de ahí la idea de organizar un Club de Usuarios, que sirviera de soporte para la revista y que pudiera dar otro tipo de servicios que una revista en sí misma no puede ofrecer. Así nació ATARI fan.

Luego de muchas peripecias (que algún dia explicaremos) y de picar varias puertas, vio la luz el número 0 de nuestra revista. Era bastante (bueno, MUY) humilde, pero era eso, un nº gratuito que sirviera para despertar el interes de unos cuantos. Y, ciertamente, la respuesta ha sido mejor de lo que pensábamos. De hecho, si estás leyendo este nº 1 se debe al apoyo recibido por la gente que sigue confiando en su máquina, y que no se ha dejado engañar por el "canto de sirenas" de otras plataformas más extendidas...

Y claro, también hubo críticas (un nivel de exigencia alto siempre es bueno) que nos han llevado a corregir algunos errores de concepción. Así pues, la revista adquiere cierta independencia del Club, pudiendo adquirirla cualquier usuario no-socio a través de los establecimientos relacionados con Atari o bien directamente por suscripción.

En cuanto al Club... pues bueno, la cuota es de 1.000 pts cada dos meses (no al mes como dijimos en el nº0), las cuales te dan derecho a recibir la revista cómodamente en tu casa, acceso a nuestra BBS exclusiva atariana, recibir también un diskette con lo mejor en Dominio Público, un servicio de consultas... y otras cosas más que tenemos en cartera y que iremos desarrollando conforme el club se vaya haciendo más concurrido.

A qué esperas pues? Corre a rellenar tu cupón. Te esperamos!

Juan Carlos Cuevas

Sí, deseo hacerme socio del Club de Usuarios ATARI fan. Estos son mis datos:

Nombre.. Apellidos..

Domicilio ....

C.P. .... Localidad.. Provincia ....

Teléfono................................ DNI....................................

Equipo que poseo... Modem ☐ SI ☐ NO

Periodo: ☐ Semestral (3.000 pts) ☐ Anual (6.000 pts)

Forma de pago:

☐ Talón bancario nominativo a favor de ATARI fan

☐ Ingreso en la c.c. 1302-9243-0019700913 de Caja Postal a nombre de ATARI fan

Envia el talón o fotocopia del resguardo de ingreso, junto con esta ficha de inscripción a: ATARI fan Club. C/ Carmen, 106-A 08001 Barcelona. Inmediatamente nos pondremos en contacto contigo!

ULTIMAS NOTICIAS

En los tiempos que corren lo que hoy es noticia, mañana es ya historia. Por eso es probable que alguna de las noticias llegadas a nuestra redacción en el momento de cierre ya no sean tan "calientes" cuando la revista legue a vuestras manos. Hecha esta salvedad, ahí va lo último del mundo Atari:

Clónico TT

Pues sí, parece que de nuevo los alemanes lo han hecho! Ante el rumor cada vez más insistente de que atari dejaria de fabricar la gama TT, una empresa alemana ha anunciado ya la aparición del primer clónico TT. Al parecer se trata de una máquina hiper-potente, dotada de todos los complementos (coprocesador matemático, targeta gráfica, SCSI-II, 32 Mb Ram, etc) y con una peculiaridad: Su placa madre está diseñada especialmente para poder albergar un 68040 e incluso un Pentium! Viene montada en una torre, con teclado separado y su compatibilidad es total. Por supuesto que una pequeña maravilla como esta tendra su precio, pero la continuidad de la gama alta parece segura...

Cubase Audio

Ya está aquí, lo hemos podido ver y -lo que es más apropiado- oir... Impresionante en todas sus capacidades, trabaja las secuencias de audio con la misma facilidad que las de midi. Viene acompañado de un pequeño interface via DSP que le permite el volcado de datos en un DAT por conexión óptica o coaxial. Una de sus habilidades únicas (la version Mac es incapaz) es la de estirar o comprimir secuencias hasta un 20% sin alterar el tempo ni el timbre! Eso sí, requiere trabajar con un disco duro fast-SCSI de al menos 500 Mb y son recomendables 14 Mb de Ram.

Falcon a 32 Mhz.

Ya estan aquí los aceleradores para Falcon. Por un precio que oscila alrededor de las 50.000 pts puedes poner tu máquina a toda velocidad. Existe una versión que incorpora la expansión de memoria TT Ram, pero te obliga a montar el equipo en otra caja. Eso sí, su diseño "apilable" permite ampliar la memoria de forma virtualmente infinita... hasta donde llegue tu bolsillo!

Hemos visto trabajar la máquina a 32 Mhz y es realmente impresionante. Descomprimir un fichero .Zip que en un Mega STE (16 Mhz.) nos habia llevado cerca de 30 segundos, en el Falcon acelerado no tardó más de 6...

Calamus SL 256 colores

Ya está disponible la version Falcon del Cálamus SL. Es realmente impresionante ver en pantalla un documento con fotografias, dibujos y textos, todo ello en 256 colores. Y, aunque no lo hemos podido testear nosotros todavia, sabemos de buena tinta que el módulo exportador de .EPS (Postcript, el standard de los mundos PC y Mac) funciona a las mil maravillas! En fin, que estamos deseando poder montar la próxima revista con él.

Por otro lado, el importador en España nos ha comunicado que la versión para Windows NT estará disponible el próximo Febrero, y que los .CDK serán perfectamente compatibles, con lo cual las posibilidades de servicio de filmación aumentarán para nosotros, "sufridos" usuarios de Atari...

Handy scanner color

¿Cómo que para los ST/TT/Falcon no existe ningún handy scanner en color? Pues sí, ese privilegio ya no es sólo para PC's y compatibles, ahora ya podemos "enchufar" un handy color a nuestro querido Atari. Y vaya con el handy... 400 dpi, 256.000 colores, un soft (Chagall) impresionante y un precio nada desdeñable. Interesados contactar con KIM, tel.(93) 415 31 52

Atari en la TV USA

¿A que suena increible? Pues el milagro viene de la nueva "maquinita" de Atari, la Jaguar, una videoconsola que está llamada a revolucionar el mercado audiovisual y, de paso, a sanear las arcas de la compañia. Para nosotros, usuarios "serios" de Atari, el éxito de esta pequeña maravilla tecnológica será de mucho interés, puesto que los beneficios que reporte se aplicarán en el desarrollo del ya esperado Falcon 040. Y, por qué no, de su éxito en los USA depende que nos llegue a los europeos (a nadie le amarga un dulce, y menos si se trata de divertirse un rato corriendo en un circuito de F-1 en 3D, o luchando contra un Alien hiper-real).

El hecho es que, rompiendo con su tradicional falta de marketing, Atari ha desplegado una agresiva campaña de publicidad en TV y prensa para el lanzamiento simultáneo de la consola en San Francisco y New York antes de Navidad, con lo que esperan vender un millón de unidades. Y otro dato de interés: ¿sabeis quien fabrica la maquinita para Atari? Pues ni más ni menos que el gigante azul, IBM. Toda una garantia...

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Graficos

DA's VECTOR

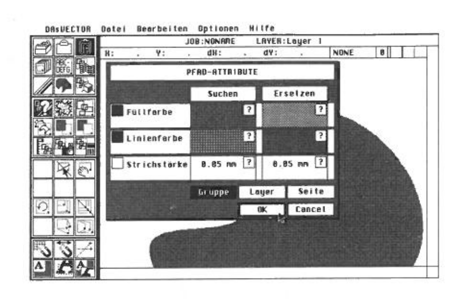
O cómo guardar "para siempre" tus viejos programas de vectores

Tenemos entre manos la ultima pequeña maravilla de DIGITAL ARTS (la versión de Application Systems Paris) y como abreis podido deducir se trata de un programa para trabajar con vectores, tanto de forma automatica como manual y ademas en color; si color, "true color" que se dice (16,7 millones), la primera aplicación de graficos vectoriales que trabaja en esta resolución para Atari, aunque para llegar a esto deberias tener una tarjeta grafica de 24-bits, el monitor apropiado y un procesador muy rapido (TT o Falcon) y un disco duro de mucha capacidad, si puedes pasar sin colores en un ST de un Mega o más con monitor monocromo tambien trabaja sin apuros.

Vamos a revisar un poquito el programa desde el principio; en los menus desplegables aparecen "Fichier" "Editer" "Options" "Aide", en Fichero se puede empezar un nuevo trabajo, abrir uno ya creado, mezclar, guardar con la extension de trabajo ".HTJ", importar o exportar dependiendo de la parte del programa en la que te encuentres, e incluso imprimir, y por supuesto salir al GEM.

En "Editer" nos encontramos con varias formas de trabajo del programa, vectorización de una imagen importada, trabajar manualmente con vectores, trabajar con fonts (Calamus o PostScript), animación, son algunas de las disponibles.

En "Options" tenemos parametros globales, algunos son : rejilla, lineas de ayuda, forzar una dirección por si tenemos mal pulso, diseño rapido, unidad de medida (mm., pulgada, pica, cicero, cm, etc.), idioma del programa, formato de pagina (por si quieres imprimir desde el programa), ventana (util con MultiTos), leer o salvar configuración, etc.



Y por último "Aide" (ayuda) trabaja con el "DA's KNOWHOW" normalmente como accesorio y con el MultiTos instalado como aplicación paralela, esta compuesto de un manual en linea por el que puedes circular libremente y donde se te explican los capitulos principales del manual, por otra parte acceso directo de ayuda colocando el cursor sobre un icono y pulsando 'HELP'.

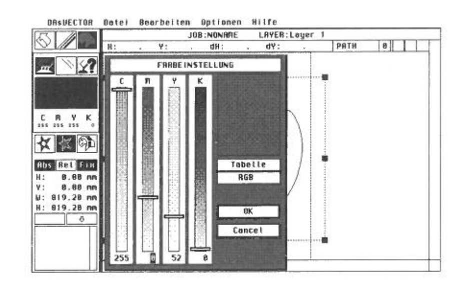
Vamos a ver por encima que tiene de novedoso este programa. Por ejemplo las hojas de trabajo, frecuentemente nos encontramos con que en un momento avanzado del trabajo con montones de objetos uno encima del otro se nos hace dificil coger ese que esta alli al fondo y que vemos que es mejor tirarlo, y para cogerlo tenemos que desmontar lo hecho, pues bien con el sistema de hojas de trabajo podemos hacer cosas increibles, y disponemos de 65536 hojas independientes; podemos poner uno o mas objetos en cada hoja (son transparentes, asi que seguimos viendo el trabajo completo), activar o desactivar lo que necesitemos para que no nos mareemos si es un dibujo complejo, imprimir el trabajo completo o una hoja solamente, esto permite por ejemplo imprimir por un lado el fondo y por otro el motivo principal, del tiempo ni te preocupes, al menos en un TT ni te enteras.

DAsVECTOR Datei Bearbeiten Optionen Hilfe Sun 21/11

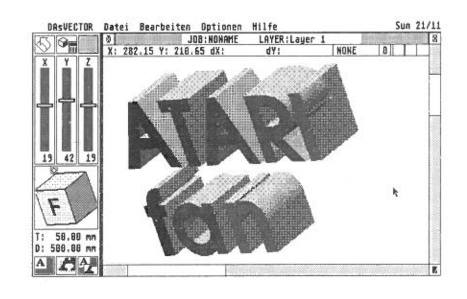
JOB:NONAME LAYER:Layer 1

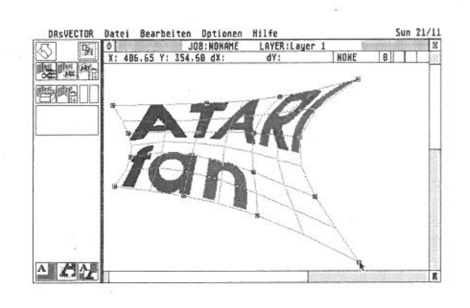
X: 143.70 Y: 153.75 dX: dY: NONE 0

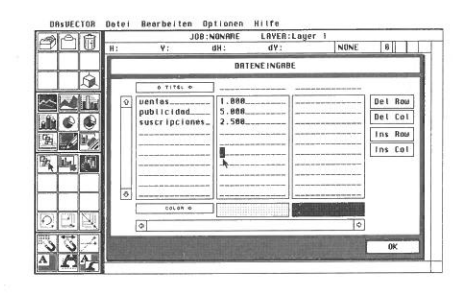
El color es otro punto interesante, trabaja internamente con 16,7 millones de colores, y lo puede hacer en dos modos RGB o CMYB a la hora de exportar el modo CMYB lo traduce a RGB.



En modo texto es rapido y flexible, admite fonts en formatos ".CFN" y ".DFN" (Calamus y DidotPro) casi puedes teclear como con un procesador de textos, con el return te manda a la linea siguiente, etc.; puedes crear efectos tridimensionales del texto y con un Falcon parece que lo hagas en tiempo real, girarlo desplazarlo, etc. y a todo color, ademas puedes decidir desde donde quieres que lo ilumine el foco de luz para calcular las sombras, tambien dispones de una amplia biblioteca de banderas predefinidas para adaptar el texto a ella, asi como crear las tuyas propias de una forma rapida y sin pasos intermedios.







Tambien puedes realizar graficos de lineas, de barras y tartas en dos y tres dimensiones con el consiguiente ahorro de memoria que supone el que este hecho con vectores.

Se puede grabar un bitmap y usarlo como guia de referencia para crear a mano tu dibujo vectorial, o tener un monton de tramas de distintos objetos digitalizados, ¿que como es eso?, bueno pues imaginad que escribis 'MONEY' y en vez de esta palabra en color azul la quereis rellena de una trama que representen monedas y en color dorado, pues bien os vais al icono correspondiente, al salir el selector de fichero cogeis el pattern que necesitais y 'voila' ya eSTa, luego solo debeis darle el color que quereis y por colores no sera.

Los formatos de impotación y exportación de ficheros son de lo más interesante, tenemos casi todos a nuestro alcance, p.e. TIFF en semi–tono, en 256 colores y en 24–bits, tambien en PostScript Type 1, en ".CVG" de Calamus, IMG, Degas, GEM Metafile, etc. algunos de ellos deberian pasar por un convertidor para ser aceptados como ".DFN" (por ejemplo los PostScript).

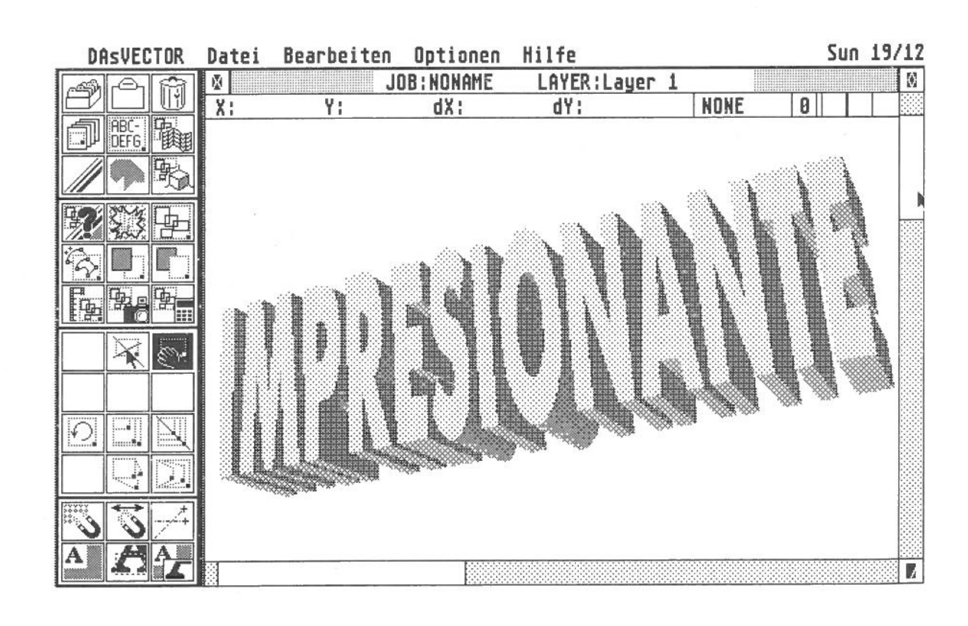
Se pueden calcular los pasos intermedios de una transformación para posteriormente crear una animacion, p.e. dibujas un triangulo y quieres que se convierta en una estrella, solo debes dibujar la primera y última imagen, él hara el resto en los pasos indicados, en el modo de animación la mostrara con la frecuencia que selecciones (10 o 30 imagenes por segundo, p.e.) ademas la animación aparte de poder guardarla en disco, la crea vectorialmente, si tu disco duro es pequeñito te lo agradecera.

Dispone de nueve resoluciones de presentación, desde el monocromo (1 bit) a True color (24 bits high) aunque los modos mas altos necesitaran tarjetas graficas.

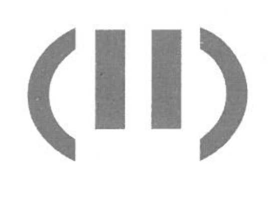
Estas son tan solo unas pocas de las muchas posibilidades que tiene este programa, si quereis descubrir más, pronto estara disponible con un precio alrededor de las 35 o 40 mil pelas.

Y podriamos extendernos más y más hasta ocupar tantas paginas como el manual, pero ese no es el proposito de un articulo, asi que... hasta la proxima.

Juan Miguel



ATARI y MIDI



Continuamos con la introducción al MIDI por parte de nuestro colaborador experto en estos temas Joan Cavallé. En esta ocasión podremos conocer como conectar una caja de ritmos y un módulo de sonido a nuestro ST. Nunca más podrás decir que no sabes de que va.



hora complicaremos el montaje añadiendo una caja de ritmos y un módulo generador de sonidos que conectaremos vía MIDI a nuestro teclado.

Como indica el dibujo, la salida MIDI OUT del ordenador será conectada a la entrada MIDI IN del teclado, y de la salida MIDI THRU de éste enviaremos un cable hasta la entrada MIDI IN de la caja de ritmos. De igual manera, de la salida MIDI THRU de la caja de ritmos saldrá un cable hasta la entrada MIDI IN del módulo.

Si quisiéramos añadir nuevos aparatos al circuito, deberíamos conectar siempre las MIDI THRU de los emisores con las MIDI IN de los receptores. El montaje en cuestión podría multiplicarse infinitamente pero, además de los típicos problemas de retraso en la transmisión de las señales, nos encontraríamos con el hecho de que los 16 canales disponibles en el MIDI IN/OUT del ordenador serían insuficientes para conducir los mensajes de tanto instrumento. En tal caso, cabe la posibilidad de ampliar aquel número con un "expansor de canales MIDI". Al respecto nos extenderemos más adelante en un nuevo artículo.

Prosigamos, si quisiéramos introducir un aparato generador de efectos con conexión MIDI, además de intercalarlo en la serie THRU–IN del montaje, sería necesario conectarlo a las entradas y salidas correspondientes de la mesa de mezclas. Además, nuestro montaje se vería alterado si uno de los aparatos no fuese capaz de traspasar información por medio de MIDI OUT, aunque sí de recibirla por la MIDI IN. En tal caso, la configuración debería realizarse de manera que aquella máquina cerrase la serie de empalmes THRU–IN. En el supuesto de que fueran 2, y no 1, los aparatos incapaces de transmitir información a un nuevo instrumento, tendríamos dos alternativas:

1. desconectar de todo MIDI y programar manualmente uno de los dos instrumentos, o bien

2. hacernos con una caja MIDI que disponga de dos enchufes MIDI OUT y cuya entrada MIDI IN conectaremos al MIDI OUT del ordenador. Esta caja no ampliará los 16 canales MIDI disponibles pero sí las posibilidades de distribución de la información.

Más cosas, supongamos que nuestro teclado es un aparato muy antiguo cuyos sonidos ya no nos interesan; sin embargo, queremos seguir utilizando el teclado como tal para interpretar secuencias con sonidos de otros aparatos. Pues bien, para evitar que el teclado emita música, nos limitaremos a dejar desconectada su entrada MIDI IN; de esta manera, nunca recibirá información que active sus sonidos internos. A partir de esta situación, la salida MIDI OUT del ordenador podría conectarse directamente al MIDI IN del primer instrumento de la serie THRU–IN. A pesar de esto, la salida MIDI OUT del teclado seguiría conectada al ordenador; haríamos tal cosa para interpretar las secuencias con sonidos ajenos, los cuales activaríamos por medio del programa secuenciador indicándole el canal MIDI que correspondiese al sonido del aparato que entonces nos interesara.

Una última configuración MIDI podría realizarse prescindiendo incluso del teclado. Trabajando con módulos de sonido también podríamos registrar una canción pero, puesto que no podemos in-

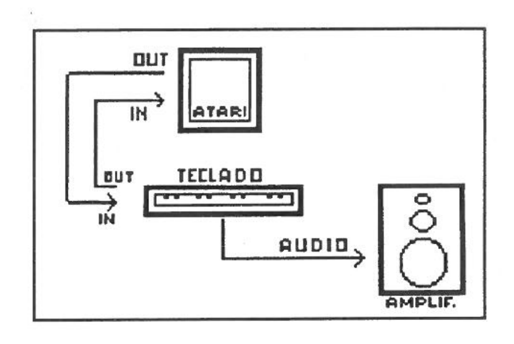
terpretarla, nos veríamos obligados a almacenarla en el secuenciador por medio de un sistema de escritura manual siempre que el programa informático disponga de pentagramas o sistemas afines que admitan la notación.

Este método no es recomendable más que para aquellos que no sepan tocar ningún instrumento –MIDI–, puesto que escribir las distintas variaciones expresivas de una pieza para que las interprete el ordenador supone un trabajo extraordinario. No obstante, si algo debemos agradecer a la informática es, entre otras cosas, la posibilidad de que intérpretes malos y compositores buenos se fundan en una misma persona. Para consuelo de muchos de nosotros podemos recurrir a la imagen de los compositores clásicos que conociendo tan solo el piano fueron capaces de elaborar piezas para otros instrumentos, sinfonías y conciertos, que interpretaban "esclavamente" otros músicos. Soy de la opinión de que para ser músico –y artista en general debe anteponerse el sentimiento al conocimiento, sin menoscabo, obviamente, de éste último. Si bien los músicos de una orquesta son capaces de interpretar con "expresividad humana", no menos cierto es que el compositor debe invertir un grandísimo esfuerzo para conseguir que esta "expresividad humana" se aproxime a lo que él, previamente, había concebido.

Un consuelo aún mayor podemos encontrarlo en el hecho de que la gran mayoría de grabaciones que se llevan a cabo hoy día presentan evidentes síntomas de haber sido tratadas con ordenador, bien sea para mejorar la secuenciación de algunas de sus partes, bien para obtener timbres y sonorizaciones comple- jas. Pero si alguna ventaja indiscutible debemos encontrar en la informática aplicada a la música es que su producción resulta más simple y, sobre todo, más barata. Gracias al ordenador y el MIDI podemos ensayar en casa miles de variaciones y experimentos, podemos ahorrarnos el pago de músicos y instalaciones, podemos –en definitiva– construir un mundo enteramente a imagen y semejanza de nuestra persona.

Quisiera concluir este artículo introductorio relacionado con el MIDI i Atari refiriéndome justamente a la marca del ordenador que aparece en el título. Actualmente, debido a la paupérrima infraestructura de Atari existente en nuestro país, son muchas las voces que claman en su contra y muchas más las que se confiesan partidarias de otros fabricantes: PC y Macintosh. Razón tienen al criticar la desnudez a la que se llega cuando en nuestro entorno la oferta de productos se reduce a la nada y debemos buscar la "subsistencia" en el extranjero o en la ilegalidad. No obstante, aquellos que sepan superar tan gran inconveniente, encontraran en Atari y el software que lo respalda unos productos excelentes capaces de satisfacer cualquier exigencia.

Gracias al ordenador y el MIDI podemos ensayar en casa miles de variaciones y experimentos, podemos ahorrarnos el pago de músicos y instalaciones, podemos construir un mundo enteramente a imagen y semejanza de nuestra persona.



En el diagrama podemos apreciar como se desarrolla una configuración de tipo sinusoidal.

En lo relacionado con la música, diré que la inclusión del interface MIDI en la máquina de Atari garantiza un funcionamiento perfecto de todos los programas que lo hayan de utilizar. En los otros mundos, las incompatibilidades de sus muchos y variados interfaces MIDI externos con los escasos programas dignos existentes convierten la inversión en un calvario, cuando no en un suicidio. Para citar un ejemplo conocido, y suponiendo que utilicemos modelos y configuraciones cuyo coste se aproxime al precio de un Atari 1040, diré que la versión del programa secuenciador Cubase para MAC funciona más lentamente que en Atari y ciertamente da pena cuando la versión debe hacerlo en un PC.

Por lo demás, todos son buenos ordenadores y ofrecen excelentes prestaciones.



Desk Fichero Uer Opciones
Desktop Info...
Accesorios
Programacion

GFA BASIC

DATA
GOSUB
DIM
UNTIL
INPUT $
NEXT
RETURN
FOR
READ
DEF PROC
ENDIF
FORM DO
ELSE
RUN

¡Hola amigos infatigables de Atari! Nos presentaremos, somos Pedro y Lázaro, somos hermanos y os vamos a dar un curso de programación de este fantástico lenguaje llamado GFA.

Este os puede proporcionar una sólida base para poder aprender Assembler más fácilmente. Os aconsejo que si habéis dado algo de programación, bueno solo si ha sido más bien poco en cualquier lenguaje, os deshagáis de esas ideas, a no ser que las tengáis muy claras y habiendo practicado con ellas halláis obtenido los resultados esperados. Esto lo decimos porque hemos encontrado casos en que los individuos tienen conceptos equivocados, y es muy difícil quitárselos de la cabeza incluso demostrándoselo.

Cuando lleguéis a tomar agilidad en este lenguaje, comprobaréis su gran versatilidad y si intentáis programar otro lenguaje como Turbo Pascal pensaréis: "Que #@!!... ha podido crear un lenguaje tan tonto y con tantos problemas para programar". Y si intentáis programar con eso en PC a un nivel de tratamiento de memoria directa o bastante directa, os plantearéis la posibilidad de prender fuego al ordenador. No hay nada como Atari, sabed que por razones ajenas a mi voluntad tengo un 486DX 33 Local Bus, 4Mb, controladora Local Bus caché, scaner color.... y si hago estos comentarios será por algo.

Ahora pasemos al tema en cuestión. Primero definiremos las bases numéricas más usadas en informática, como funciona la memoria y en que manera se relaciona con las variables (estos dos últimos temas en el siguiente capítulo).

La memoria son como pequeñas celdas capaces cada una de almacenar un número (almacenan números y sólo números), como supongo que ya sabréis. Este número es binario, es decir que está representado por una serie de unos (1) y ceros (0) que según su orden y cantidad representan un número u otro.

Algo que deberéis aprender es la forma de realizar algunas operaciones entre este tipo de números, la conversión de una base numérica a otra (más que nada para que tengáis unos conocimientos básicos y no andéis siempre perdidos, sobre todo ¡¡No os espantéis!!, no es del todo indispensable), aun que el programa la puede realizar automáticamente. Sabed que con los números binarios es con lo que funcionan los relojes digitales, calculadoras electrónicas, ordenadores... A estos números 0 y 1 también se les llama "Falso o False" y "Verdadero o True" respectivamente, (en algunos lenguajes hay alguna pequeña variación en este punto, a penas tiene importancia).

Estamos acostumbrados a utilizar un sistema de numeración decimal, contar de 1 a 10 (principalmente porque nacimos con diez dedos). Este sistema posee diez dígitos que son del 0 al 9. Y si queremos representar un número mayor a 9, combinamos dos o más dígitos básicos con lo que podemos obtener cifras mucho mayores. Como veréis, esto también puede ser aplicado a los sistemas binario, octal y hexadecimal.

El sistema binario o de sólo dos dígitos base siguen un orden de

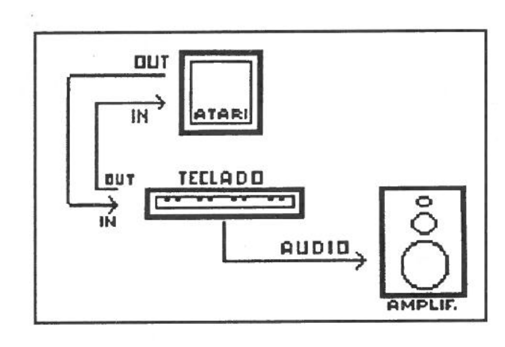
terpretarla, nos veríamos obligados a almacenarla en el secuenciador por medio de un sistema de escritura manual siempre que el programa informático disponga de pentagramas o sistemas afines que admitan la notación.

Este método no es recomendable más que para aquellos que no sepan tocar ningún instrumento –MIDI–, puesto que escribir las distintas variaciones expresivas de una pieza para que las interprete el ordenador supone un trabajo extraordinario. No obstante, si algo debemos agradecer a la informática es, entre otras cosas, la posibilidad de que intérpretes malos y compositores buenos se fundan en una misma persona. Para consuelo de muchos de nosotros podemos recurrir a la imagen de los compositores clásicos que conociendo tan solo el piano fueron capaces de elaborar piezas para otros instrumentos, sinfonías y conciertos, que interpretaban "esclavamente" otros músicos. Soy de la opinión de que para ser músico –y artista en general debe anteponerse el sentimiento al conocimiento, sin menoscabo, obviamente, de éste último. Si bien los músicos de una orquesta son capaces de interpretar con "expresividad humana", no menos cierto es que el compositor debe invertir un grandísimo esfuerzo para conseguir que esta "expresividad humana" se aproxime a lo que él, previamente, había concebido.

Un consuelo aún mayor podemos encontrarlo en el hecho de que la gran mayoría de grabaciones que se llevan a cabo hoy día presentan evidentes síntomas de haber sido tratadas con ordenador, bien sea para mejorar la secuenciación de algunas de sus partes, bien para obtener timbres y sonorizaciones comple– jas. Pero si alguna ventaja indiscutible debemos encontrar en la informática aplicada a la música es que su producción resulta más simple y, sobre todo, más barata. Gracias al ordenador y el MIDI podemos ensayar en casa miles de variaciones y experimentos, podemos ahorrarnos el pago de músicos y instalaciones, podemos –en definitiva– construir un mundo enteramente a imagen y semejanza de nuestra persona.

Quisiera concluir este artículo introductorio relacionado con el MIDI i Atari refiriéndome justamente a la marca del ordenador que aparece en el título. Actualmente, debido a la paupérrima infraestructura de Atari existente en nuestro país, son muchas las voces que claman en su contra y muchas más las que se confiesan partidarias de otros fabricantes: PC y Macintosh. Razón tienen al criticar la desnudez a la que se llega cuando en nuestro entorno la oferta de productos se reduce a la nada y debemos buscar la "subsistencia" en el extranjero o en la ilegalidad. No obstante, aquellos que sepan superar tan gran inconveniente, encontraran en Atari y el software que lo respalda unos productos excelentes capaces de satisfacer cualquier exigencia.

Gracias al ordenador y el MIDI podemos ensayar en casa miles de variaciones y experimentos, podemos ahorrarnos el pago de músicos y instalaciones, podemos construir un mundo enteramente a imagen y semejanza de nuestra persona.



En el diagrama podemos apreciar como se desarrolla una configuración de tipo sinusoidal.

En lo relacionado con la música, diré que la inclusión del interface MIDI en la máquina de Atari garantiza un funcionamiento perfecto de todos los programas que lo hayan de utilizar. En los otros mundos, las incompatibilidades de sus muchos y variados interfaces MIDI externos con los escasos programas dignos existentes convierten la inversión en un calvario, cuando no en un suicidio. Para citar un ejemplo conocido, y suponiendo que utilicemos modelos y configuraciones cuyo coste se aproxime al precio de un Atari 1040, diré que la versión del programa secuenciador Cubase para MAC funciona más lentamente que en Atari y ciertamente da pena cuando la versión debe hacerlo en un PC.

Por lo demás, todos son buenos ordenadores y ofrecen excelentes prestaciones.



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Programacion

GFA BASIC

DATA

GOSUB

DIM

UNTIL

INPUT $

NEXT

RETURN

FOR

READ

DEF PROC

ENDIF

FORM DO

ELSE

RUN

¡Hola amigos infatigables de Atari! Nos presentaremos, somos Pedro y Lázaro, somos hermanos y os vamos a dar un curso de programación de este fantástico lenguaje llamado GFA.

Este os puede proporcionar una sólida base para poder aprender Assembler más fácilmente. Os aconsejo que si habéis dado algo de programación, bueno solo si ha sido más bien poco en cualquier lenguaje, os deshagáis de esas ideas, a no ser que las tengáis muy claras y habiendo practicado con ellas halláis obtenido los resultados esperados. Esto lo decimos porque hemos encontrado casos en que los individuos tienen conceptos equivocados, y es muy difícil quitárselos de la cabeza incluso demostrándoselo.

Cuando lleguéis a tomar agilidad en este lenguaje, comprobaréis su gran versatilidad y si intentáis programar otro lenguaje como Turbo Pascal pensaréis: "Que #@!!... ha podido crear un lenguaje tan tonto y con tantos problemas para programar". Y si intentáis programar con eso en PC a un nivel de tratamiento de memoria directa o bastante directa, os plantearéis la posibilidad de prender fuego al ordenador. No hay nada como Atari, sabed que por razones ajenas a mi voluntad tengo un 486DX 33 Local Bus, 4Mb, controladora Local Bus caché, scaner color.... y si hago estos comentarios será por algo.

Ahora pasemos al tema en cuestión. Primero definiremos las bases numéricas más usadas en informática, como funciona la memoria y en que manera se relaciona con las variables (estos dos últimos temas en el siguiente capítulo).

La memoria son como pequeñas celdas capaces cada una de almacenar un número (almacenan números y sólo números), como supongo que ya sabréis. Este número es binario, es decir que está representado por una serie de unos (1) y ceros (0) que según su orden y cantidad representan un número u otro.

Algo que deberéis aprender es la forma de realizar algunas operaciones entre este tipo de números, la conversión de una base numérica a otra (más que nada para que tengáis unos conocimientos básicos y no andéis siempre perdidos, sobre todo ¡¡No os espantéis!!, no es del todo indispensable), aun que el programa la puede realizar automáticamente. Sabed que con los números binarios es con lo que funcionan los relojes digitales, calculadoras electrónicas, ordenadores... A estos números 0 y 1 también se les llama "Falso o False" y "Verdadero o True" respectivamente, (en algunos lenguajes hay alguna pequeña variación en este punto, a penas tiene importancia).

Estamos acostumbrados a utilizar un sistema de numeración decimal, contar de 1 a 10 (principalmente porque nacimos con diez dedos). Este sistema posee diez dígitos que son del 0 al 9. Y si queremos representar un número mayor a 9, combinamos dos o más dígitos básicos con lo que podemos obtener cifras mucho mayores. Como veréis, esto también puede ser aplicado a los sistemas binario, octal y hexadecimal.

El sistema binario o de sólo dos dígitos base siguen un orden de

alternancia entre el 0 y el 1 como veréis a continuación se asemeja al decimal, aquí os damos una tabla de muestra de la equivalencia entre binario y decimal:

0000	=	0	1000	=	8
0001	=	1	1001	=	9
0010	=	2	1010	=	10
0011	=	3	1011	=	11
0100	=	4	1100	=	12
0101	=	5	1101	=	13
0110	=	6	1110	=	14
0111	=	7	1111	=	15

Para aclararos las ideas os diremos que, el que el número en binario 1110 resulte ser el 14 en decimal no es un axioma sino que tiene una lógica. Los ceros y unos adquieren un peso o valor diferente según la posición en que se encuentren. El incremento viene dado por la base del sistema (de 2 en binario, 8 en octal, 10 en decimal y 16 en hexadecimal) que iremos potenciando progresivamente desde 0 (el lugar más a la derecha) hasta el número de dígitos más a la izquierda menos uno.

Así en binario (BIN) para 4 dígitos 2^3 2^2 2^1 2^0 BIN 8 4 2 1 b 1001 = 8 + 0 + 0 + 1 = 9

De este modo el número en BIN 1010 ¿a qué número diríais que equivale en decimal?................ Si tu respuesta ha sido el 10 enhorabuena acabas de ganar un piso en Mallorca. Fabuloso, eh! ¿Cómo?, ¿Que no podemos regalar pisos en Mallorca?, ¿Que se acabaron la semana pasada?, VAYA!. Lo siento chicos parece que regalamos los últimos 24 en el pasado número. (–No creo que se lo traguen, éste es nuestro primer número. –Tú tranquilo, seguro que no se dan cuenta).

Los números escritos en binario, octal, decimal y hexadecimal deben ir acompañados por una indicación como podría ser la que os mostramos a continuación:

DEC BIN HEX OCT.

27 = B 11011 = H 1B = O 33 (En el número decimal no es necesario)

Ahora que conocéis la base binaria os diremos que existen dos tipos de modo de operación con las que se trabaja, que son las lógicas y las aritméticas. Las aritméticas ya las conocemos, la suma, resta, multiplicación, división..., con las que nuestro programa puede realizar operaciones, incluso combinando varias bases, (aunque nosotros trabajemos en decimal el ordenador convirtiéndolo internamente, siempre trabaja de binario). Las operaciones lógicas las podríamos llamar "de comparación". Antes de aprender a realizar estas operaciones es mejor saber como pasar de una base a otra.

Primero definiremos un número decimal (base 10): 54.321= $5*10^4 + 4*10^3 + 3*10^2 + 2*10^1 + 1*10^0$

Definición del número binario (base 2), conversión de binario a decimal: 101101= $1*2^5 + 0*2^4 + 1*2^3 + 1*2^2 + 0*2^1 + 1*2^0$ = 45

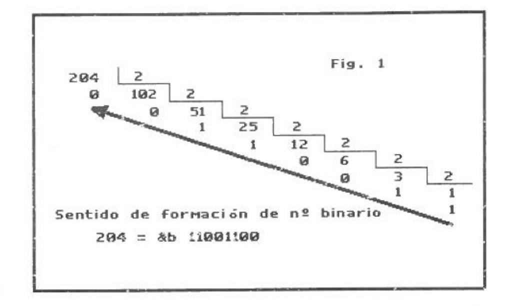
Convirtamos el número decimal a binario, para ello tenemos que ir dividiendo sucesivamente entre 2 el número decimal y los restos que nos vayan dando los iremos ordenando de la siguiente forma el primer resto será el último y el último el primero, o sea hay que invertir toda la serie. (Ejemplo de convertir 204 a binario, Fig 1).

¿Vamos bien? Pues ahora hablaremos del sistema hexadecimal. Este sistema tiene como base 16 lo que quiere decir que tiene 16 símbolos base, que son de 0 a 9 y de A a F.

Ejemplo de conversión Hex. a Dec.: 8F1= $8*16^2 + 15*16^1 + 1*16^0$ = 2289 La forma menos liada de convertir un número hexadecimal a binario es pasarlo primero a decimal y luego a binario. Y para pasar de decimal a hexadecimal se realiza la misma operación que en la de decimal a binaria pero en vez de dividir por 2 se divide por 16 y los números del resto mayores de 9 se substituyen por las letras correspondientes (no os olvidéis de invertir el orden de los restos obtenidos). Bueno!! De momento ya teneis algo en que pensar. De poder, con este lenguaje podréis hacer multitud de programas, combinarlo con otros lenguajes, hacer juegos con música, demos (scrolls por hardware, vumeters, interrupciones, etc.), programas de gestión, de gráficos... Aquí os enseñaremos todo esto y más.

Y aquí acaba nuestro primer artículo, aun que no os haya entusiasmado, es necesario tener nociones (sepais que si hubieramos dado muy a fondo este tema, los que no teníais ni idea, estaríais en estado de "coma flotante"). Hasta otra!!

Pedro y Lázaro Redondo



JAGUAR™

El dolor de cabeza de la bestia

Es de suponer que ya habreis oido algo acerca de la Jaguar, la super-cónsola que Atari estuvo diseñando por tres años en el más absoluto de los secretos. ¿Como, ni media palabra habias oido? Pues pon tus oidos:

Se trata de una video-cónsola basada en cartucho que, gracias a las técnicas de compresión de datos, permiten almacenar 400 Mb. (¿te imaginas la calidad de un juego de 400 diskettes?) La Jaguar puede descomprimir estos datos en tiempo real, sin ver interrumpido ni afectado el juego. Su arquitectura de 64 bits le permite "mover" 106.4 Mb por segundo!

El sistema es capaz de realizar 55 MIPS (millones de instrucciones por segundo), lo que le confiere unas capacidades de proceso increibles. Pero, por si fuera poco, hay que añadir un procesador de objetos que trabajando en equipo con el blitter, el controlador de memoria y la unidad de proceso de gráficos forman el chip bautizado como Tom. Tom es capaz de animar 850 millones de pixels por segundo, con resoluciones de hasta 720 x 576 pixels.

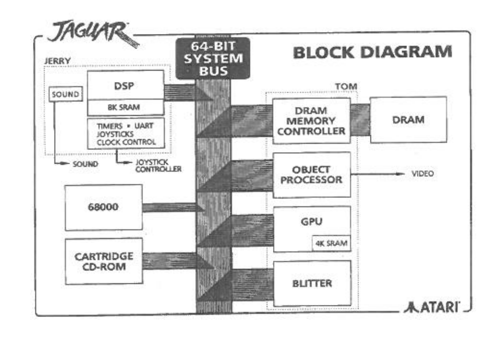
Una tecnologia como esta "barre" con las restricciones en la manipulación de gráficos. Puede mover cualquier cosa, en cualquier dirección y en cualquier cantidad. No experimentarás jamás ese incómodo enlentecimiento de las animaciones propio de otras máquinas. El mapeado de texturas sobre cualquier objeto 3D es digno de la realidad virtual! Además el hardware esta capacitado para todo tipo de efectos 3D: rotación, distorsión de imagen, morphing y seudo-efectos de luz (estos dos efectos son particularmente vistosos, quienes hayan visto la película "El cortador de cesped" entenderan a que nos referimos) Todo esto presentado en alta definición, con más del doble de resolución que una Mega Drive, usando una paleta de 16.7 millones de colores para garantizar una calidad fotográfica como standard en todos sus juegos.

El otro "chip prodigioso" en esta máquina es (como podeis imaginar) llamado Jerry. Está formado por un DSP (como el del Falcon) unido a un procesador 68.000 para tareas generales. El resultado es un sonido de calidad CD, que hace definitivamente de esta maquina, la revolución definitiva en lo que a video-juegos se refiere, dotándolos de un realismo cercano a la realidad virtual.

Las posibilidades de expansión son increibles, gracias a un bus de 32 bits: CD-ROM, modem para videoteléfono, partidas multijugador, karaoke, Kodak Photo CD... Y ya esta en desarrollo un interface par casco y guantes, proyectándonos a la realidad virtual...

La maquinita ha salido al mercado USA a un precio de unos 200 dólares y es de esperar que llegue a este lado del atlántico hacia marzo del 94. Esperaremos con impaciencia...

Redacción.



Presentación del Falcon en Sonimag Foto

No todos los dias se lanza un sistema informático innovador, y menos aun cuando la marca se llama Atari. Pero de tanto en tanto el "milagro" se produce y la maquina soñada ve la luz. Y la verdadera prueba de fuego está en su presentación en los círculos profesionales, más abiertos en general a los nuevos productos –lleven el sello que lleven–, pero, como no, también mucho más exigentes.
En este caso, se trata del debut del Falcon entre los profesionales del mundo de la imagen.

por Alberto Sánchez



Con motivo de la feria Sonimag foto que se celebró en Barcelona el pasado mes, tuvimos la ocasión de ver la presentación del Falcon en su faceta de retoque fotográfico, gracias al empeño de Kim, un fotógrafo profesional que lleva años trabajando con plataformas Atari, y al interés de los laboratorios 15x20 de Barcelona en las posibilidades de esta nueva y prometedora máquina. Fruto de este comun interés, durante una semana pudo contemplarse el Falcon en acción en el stand de estos laboratorios.

Hablamos con Joaquim Trabal (KIM) sobre cómo surgió esta iniciativa... "La idea era poder comparar el Falcon con otras máquinas ya instaladas en el campo de la imagen. Hace años que soy usuario de Atari, siempre he creido en su potencial, y con el Falcon se han abierto nuevos campos en los que nadie habia penetrado en nuestro pais. Por eso hemos tomado la decisión de dar el salto a la distribución de productos para Atari, siempre dentro del mundo de la imagen. No fue dificil, dada mi relación profesional con ellos, despertar el interés de los laboratorios 15x20, los cuales se prestaron a realizar la presentación en su stand..."

Cada hora se anunciaba por megafonía que se iba a realizar una demostración en directo de retoque fotográfico con el nuevo Falcon 030. Numerosas personas se concentraban entonces frente a una pantalla multivisión formada por cuatro pantallas de 25 pulgadas. La impresión era generalizada: la variedad de efectos, las múltiples y completas herramientas de retoque y, sobre todo, la rapidez de trabajo hacen del Falcon un firme candidato a penetrar en el mundo profesional de la imagen.

" Hicimos las demostraciones con el programa Studio Foto, en su versión doméstica. Y aunque se echaban de menos algunas herramientas que estan ya presentes en la versión pro, o en programas muy profesionales como Chagall, quedaba claro que el Falcon podia competir muy seriamente con maquinas como el PC o el Mac que necesitan configuraciones de más de un millón de pesetas para poder trabajar con dignidad. Para hacerse una idea, por ese precio podemos configurar una estación de trabajo Falcon con un 300% más de potencia! Ahora mismo ya contamos con los programas, las placas aceleradoras y las expansiones de memoria TT Ram para convertir el Falcon en una súper máquina con un coste muy bajo. Empresas como Trade iT!, GeSoft o Eurosoft –por citar algunas– estan desarrollando productos de hard y soft para este campo, y estamos colaborando con ellas para introducir el Falcon en él."

Y en este punto Kim se lamenta de que los desarrolladores de Eurosoft hayan dado por terminada la versión doméstica del Studio Foto: "es un programa muy potente, al que sólo le faltan un par de herramientas para poder competir incluso a nivel profesional. Pero puedes encontrarlo ya en los circuitos piratas y eso desanima mucho a los programadores..."

Para finalizar, acerca de los contactos realizados, Kim nos comenta: " Se ha interesado muchísima gente, desde pequeñas empresas de artes gráficas, hasta empresas tan importantes como los laboratorios fotográficos EGM. Como anécdota os diré que la empresa que vende los ordenadores Creator (una máquina especializada en fotografia, con un valor de 32 millones) no quisieron perder detalle del potencial del Falcon. Y se fueron con una expresión de preocupación..."



Falcon 030 El primer sistema personal multimedia

En los ultimos años la electrónica familiar se ha visto considerablemente desarrollada y modificada por la llegada del CD, del video portatil y de las tecnologias digitales. Recientemente se ha visto como se ha intentado integrar estas tecnologias en los micrordenadores con el fin de crear un aparato multimedia. Pero esta terminologia estaba todavia lejos de asumir un sentido global...

Hasta ahora



Al emplear una tecnologia altamente sofisticada, los sistemas informáticos destinados al multimedia eran muy caros hasta ahora y estaban reservados a los profesionales. Ahora Atari, que desde 1987 ha puesto la tecnologia de punta al alcance de todo el mundo, populariza el multimedia.

FALCON 030 El primer Sis-te en Mlti meda Pers ondi zado

Hoy teneis la posibilidad de conectar entre si el compact disc, las cassettes audio,las cámaras fotográficas, el video, y el magnetoscopio a través del nuevo Falcon 030 de Atari, el director de orquesta de vuestros entretenimentos audiovisuales. El Falcon 030 representa la integración en el seno de un micrordenador ultrapotente de las tecnologias audiovisuales actuales. Es una estación gráfica que ofrece más de un cuarto de millon de colores, un generador de video con efectos especiales, un potente instrumento musical con normativas MIDI, un estudio de animación, un centro de producción multimedia, una fuente de entretenimiento inagotable... un equipo de ensueño!

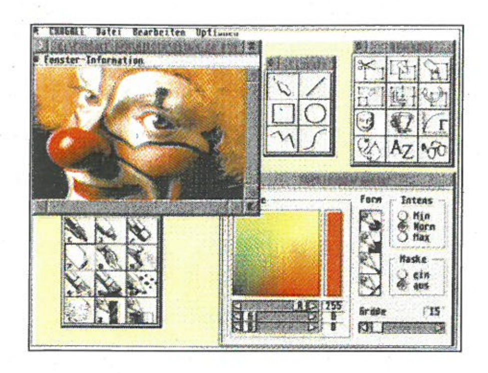
Ya sabiamos que los micrordenadores Atari estaban especialmente dotados para la creación grafica de bonitas imágenes en 256 colores... Hoy, siendo uno de los puntos fuertes del Falcon 030 la gestion de los colores según el tipo de visualización, podeis conseguir más, mucho más... hasta el cuarto de millon de colores. En la visualización por planos, cada pixel está codificado a partir de una paleta de 256 colores segun el colorido que se elija (262 144 en total). La visualización True Color (Color Real), ya célebre entre los profesionales de la infografia, está a partir de ahora económica y técnicamente al alcance del gran público. Aqui cada pixel es totalmente independiente de los otros y puede aceptar hasta 65 536 colores diferentes. En alta resolución, no vereis ninguna diferencia entre la imagen de la TV y la del Falcon 030. Es realmente impresionante! De hecho, podeis grabar directamente en vuestro magnetoscopio las animaciones creadas a partir de la salida video HF conectada a la toma de antena de vuestro magnetoscopio.

Televisores y monitores

Innovación de peso, el Falcon 030 se conecta a todo tipo de pantallas (a través de un cable RF) y visualiza casi todas sus resoluciones (aprox. 50) en cualquier monitor (incluso VGA) o televisor (se puede utilizar cualquier modo de video). Además del llenado de imagen en pantalla (modo overscan), el Falcon 030 también ofrece la sobreposición de la imagen informática sobre la imagen video (mode overlay). Permitiendo sobretodo al utilizarlo con un genlock: titulación, efectos especiales, etc.

Retoque Fotográfico

El retoque de la imagen está al alcance de todos. En el Falcon 030 creais efectos, realizais collages de imágenes, iluminais una fotografia demasiado oscura, éliminais el desenfocado, etc. Tambien aqui, el procesador DSP demuestra su gran utilidad. Realiza cualquier tratamiento de imagenes 10 veces más rápido que un procesador 68030. Es una técnica que alcanza todo su interes cuando descubrimos que posee dispositivos capaces de leer el CD–Photo de Kodak. Podeis pues retocar vuestras fotografias (borrar un grano antiestético, cambiar la luminosidad, insertar un decorado, etc.) visualizarlas en vuestro televisor e incluso hacer una pelicula añadiendo efectos video de encadenamiento de imagenes o añadiendo comentarios y un fondo musical (en direct–to–disk por ejemplo). El modo True Color



(Color Real) abre evidentemente perspectivas apasionantes no solo en terminos de creación gráfica sino también de tratamiento fotografico de imágenes digitalizadas. El CD-Photo no es la única solución de adquisición de imágenes del Falcon 030 al que podriamos conectar tanto scanners como sistemas de fotografia digital.

Montaje de Video en casa

Quereis subtitular un film, añadir burbujas, mezclar imagenes (fijas o animadas) desde vuestro video?... Nada más fácil con el modo overlay y la sincronización externa del Falcon 030; tanto más cuanto su tecnologia revolucionaria del procesador DSP permite considerar la creación de sincronizadores video (genlock) a precios reducidos. Como complemento de la titulación video, el Falcon 030 os da acceso a los trucos y efectos especiales mas disparatados!. Os apasiona la animacion video, el dibujo animado? El Falcon 030 esta preparado para recibir dentro de poco, unos digitilizadores de video en tiempo real (25 imagenes por segundo) que os permitiran grabar en el Falcon 030 imagenes provenientes de vuestro magnetoscopio o de una cámara.

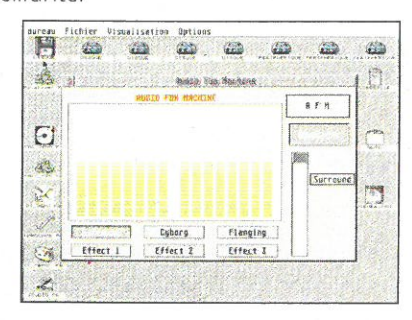
Estudio digital de sonido

Para el músico, profesional o aficionado, el Falcon 030 no solo simplifica el trabajo sino que ademas, revoluciona los conceptos adquiridos y abre nuevos horizontes creativos. El ordenador y la norma MIDI han modificado considerablemente el trabajo de composición y arreglos. El Falcon 030 esta evidentemente equipado, de forma estandard, con tomas MIDI. Pero lo que hoy entusiasma a los músicos de cualquier categoria, en la era de lo digital y del sampling, es la presencia de un DSP y las capacidades Direct-to-Disk que hacen del Falcon 030 el instrumento de ensueño que esperaban. El Direct-to-Disk es la capacidad que tiene el Falcon 030 de almacenar y releer en tiempo real las pruebas sonoras desde el disco duro. Podreis preparar muestras de trozos completos de música, combinándolas despues para crear horas y horas de música, con una calidad sonora incomparable. Con el Direct-To-Disk podreis realizar el mismo tipo de montaje que con un secuenciador MIDI, con la diferencia que este último sólo funciona con equipos MIDI, mientras que el Direct-To-Disk funciona con cualquier instrumento acústico, desde la voz hasta los instrumentos de viento. De hecho, se puede facilmente convertir al Falcon 030 en un instrumento de musica MIDI. Se transforma como-

El DSP hace del Falcon un instrumento de ensueño para los músicos

damente en un potente sampler y ademas, el DSP es tambien capaz de generar cualquier tipo de sintesis sonora: subtractiva, aditiva, etc. Otra aplicación del DSP es el tratamiento en tiempo real a nivel digital de la señal sonora. Asi,el DSP se puede utilizar para recrear efectos estéreos o aplicar a la señal sonora efectos como: eco, reverberación, surround, etc.

El programa Audio Fun Machine da un ejemplo caracteristico. Conectais vuestra cadena hifi a la entrada micro, y la salida audio de Falcon 030 a la entrada de vuestro amplificador. El Audio Fun Machine transforma entonces vuestro ordenador en ecualizador grafico de 16 bandas, en analizador de espectro o en generador de ambiente transformando vuestro cuarto en un club de jazz, discoteca, iglesia o bien en un estadio lleno de una multitud delirante.



El avance tecnologico

En lo que concierne a las "prestaciones informaticas" puras, el Falcon 030 marca una evolución importante frente a la generación de microordenadores actuales. La potencia de su 68030, procesador de 32 bits a 16MHz, se acerca a los 4MIPS. Para acelerar los tratamientos, el 68030 lleva una memoria cache muy rápida, utilizada para almacenar las informaciones que vuelven más a menudo, afin de economizar el tiempo de acceso a la memoria tradicional. El procesador DSP funcionando en paralelo, su potencia (96 MOPS) se añade a la del 68030. Esta arquitectura de procesador doble y toda esta potencia generan programas en los cuales las tareas estan inteligentemente repartidas entre el 68030 y el DSP de manera a ejecutarse mucho más rapidamente (hasta 10 veces) que en otros ordenadores a pesar de ser de reciente aparición en el mercado. Esto ilustra bien la increible potencia que hoy tiene el publico ante si, abriendo el camino a una nueva generacion de aplicaciones de alto rendimiento.

Un sistema muy abierto

El Falcon 030 integra de forma estandar todos los interfaces de entrada/salida que podriamos desear. Asi podemos encontrar:

- las célebres tomas MIDI que hicieron del ST el ordenador preferido entre los músicos
- una toma serie 9 pins RS232C para rendimientos de 250 Kbits por segundo
- un interface paralelo Centronics bidireccional para conexión p.ej. de impresoras
- un puerto lan compatible LocalTalk
- 2 conectores joystick/raton standard
- 2 conectores para joystick analogicos - de nueva generación
- un puerto de carga de cartucho
- una entrada audio estéreo (p.ej. micro)
- una salida audio estéreo (p.ej. cascos)
- un conector video serie para todo tipo de monitores (con adaptador)
- un conector video HF para televisión
- un conector SCSI-2 (disco duro, CD-Rom, etc.)
- un conector DSP para salida de señales digitales (p. ej. a DAT)



FALCON 030

AMPLIACION DE MEMORIA 14.3MB 15.000

ACELERADOR 32 MHz 48.000

FALCON & TT

ACELERADOR 32.MHz CON
AMPLIACION DE MEMORIA TT 70.000

4,8,16,20,32 MB DE MEMORIA TT EN TU FALCON

SOFT
FALCON & TT

CHAGALL LTD	26.000
CHAGALL C2.0	67.500
AVANT VECTOR 2.0	60.000
AVANT TRACE+AVANT VECTOR1.2	26.000



262.144 COLORES EN TU MANO

HANDI COLOR

MUSTEC CG 6000 & CHAGALL LTD 97.000

MUSTEC 6000

PROGRAMAS FALCON 030

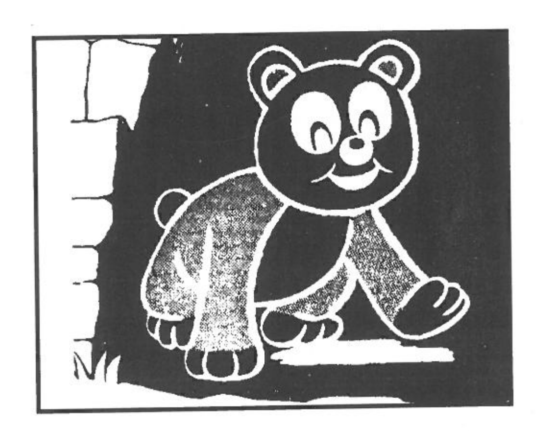
No estan todos los que son, pero sí son todos los que estan... En fin, que no podemos daros una relación completa de los programas que ya hay para el Falcon (ya que afortunadamente estan apareciendo a un ritmo trepidante), pero sí proporcionaros una primera lista para abrir el apetito...
Redacción

Cálamus SL
El fantástico programa de autoedición, ahora con presentación en pantalla de 256 colores!. Incluye el módulo Bridge (puente) que permite exportar los documentos en postcript para ser filmados en cualquier plataforma (Mac, PC...)
Falcon Speed
Emulador por Hard de PC 286, bajo entorno Windows. Su aprovechamiento del hard del Falcon lo acerca a un 386.
Studio Photo
Retoque fotográfico en color (24 bits). Versatil y potente, impresiona la rapidez de tratamiento. Soporta formato KodakPhoto CD
True Paint
Diseño bitmap en color, todas las resoluciones. Trabaja máscaras
Chagall
Retoque fotográfico en color. Impresionante en su conjunto, cabe destacar su eficacia en el trabajo con máscaras
Inshape
Potente programa de raytrace (diseño 3D). Sorprendente por el realismo de las imágenes, destaca en el trabajo con texturas y en su completísimo tratamiento de los efectos de luz
GT Look 2
Gestión de los scanner color Epson GT y Canon CL10
Dynacadd
Diseño industrial 2D y 3D (CAD)
DA's Vector
Diseño vectorial en color. Insuperable! (ver artículo)
Converter
Utilidad de conversión e impresión de imágenes
Cranach Pre-vision
Retoque de imágenes color, gris, B/N en 32 bits
DSP Debugger
Lenguaje oficial de los desarrolladores Atari para programación del DSP
Devpac 3 Falcon
Programación lenguaje máquina con libreria Falcon
Superbase Profesional
Base de datos relacional profesional
Musicom
Grabación "Direct-to-disc" 2 pistas, efectos DSP, "Karaoke"
Musicom II
Grabación "Direct-to-disc" 2 pistas, efectos DSP, edición y montaje
Digitape
Grabación "Direct-to-disc" 8 pistas, NBX, efectos DSP, edición y montaje
Audio Fun Machine
Gestión sonido directo con efectos DSP, ecualizador (viene de base con el Falcon)
Falcon D2D
Grabación "Direct-to-disc", 2 pistas, efectos DSP (viene de base con el Falcon)
Cubase Audio
El célebre secuenciador midi, añade tratamiento audio digital 8 pistas, grabación "Direct-to-disk" y salida DSP digital a DAT (coaxial u óptico). Columna vertebral de un estudio de grabación profesional
Notator Logic
El otro célebre secuenciador midi en su versión Falcon
Speedo GDOS
Gestión de fuentes vectoriales, reemplaza el antiguo GDOS
Screen Blaster
Aumenta las capacidades de resolución gráfica. Añadiendo un pequeño complemento de hard puede alcanzar resoluciones de hasta 1240 x 960 pixels!
Kobold 2
Utilidad muy rápida de copia de ficheros
Interface
Editor de Resources y de iconos en color
Midnight
Economizador de pantalla con animaciones gráficas
Outside
Utilidad de gestión de memoria virtual sobre disco duro. Hiper-rápida
Eikona
Editor de iconos en color, equipado con 1000 iconos!
NVDI
Acelerador de aplicaciones bajo GEM
Datalight 2
Compresor de datos para disco duro, permite duplicar la capacidad de éste!
Vox
Síntesis vocal
Dupli Rodolpho
Copión de diskettes profesional
Gem View 2
Indispensable para la conversión de imágenes, soporta todos los formatos (incluidos JPEG y Kodak Photo CD)
Overlay 2.0
Titulación de video y presentaciones multimedia
Mat Digit 1
Digitalizador de video, todas las resoluciones
VFC 2.000
Digitalizador 20 imágenes/seg., True Color y 256 colores
Chroma Studio
Impresionante programa de animación. Transformaciones en tiempo real, morphing (transformación de una imagen en otra, como el famoso video-clip de Michael Jackson). Importa directamente animaciones de Autodesk!



Por Juan Carlos Cuevas

Iniciamos la andadura de esta seccion PD y Shareware con una bandera de los programas gráficos: CRACK ART.



CRACK ART v1.0 TT

¡Excelente programa! Empezando por su cómodo interface de usuario y acabando con sus docenas de efectos, todo en este paquete de gráficos destaca por su contundencia.

No quiero entrar a explicar a estas alturas las opciones más básicas de un programa de este tipo, sino pasar a comentar directamente algunos de los aspectos que más me han gustado. Por otra parte cualquiera puede disponer del programa por su caracter shareware. Además va incluido en el disco de este mes. ¿Que más quieres?

Lo primero que me gustaría reseñar es la eficacia y comodidad de su efecto Zoom. Con las teclas F1 a F10 indicamos la definición del Zoom y con sólo picar con el ratón accedemos a la pantalla de trabajo, con la paleta de colores disponible en la parte superior. Mayor comodidad imposible.

Cada una de las opciones en pantalla principal puede tener subopciones. Se accede a ellas picando seguido sobre los icono, cómo cuando ejecutamos una aplicación. De esta forma accedemos a las opciones de texto, relleno, spray, polígonos, etc.

Tenemos la posibilidad, según capacidad de memoria, de disponer de hasta 8 pantallas de trabajo a la vez. La paleta de colores de cada una de estas pantallas se accede pulsando la barra espaciadora. Cómo casi todo en este programa las opciones son de lo más variadas: intercambio de colores, inversiones, saturación de brillo, estadísticas de uso de cada color (¡Increible!), ordenar, planos, mayor o menor saturación global de componentes rojo, verde y azul, etc. Desde este mismo panel podemos, picando con el ratón, acceder a los tipos de patrones de relleno y la tabla completa de colores para seleccionar uno determinado (pica seguido sobre uno de los colores y lo veras.)

No vamos a tratar aquí la cantidad de formatos de ficheros aceptados, además del propio, ni las opciones para intentar recuperar ficheros protegidos, ni la gran cantidad de acciones que podemos darle a los distintos tipos de bloques a crear, ni los efectos de animación, etc. Lo que sí me gustaría reseñar con mayor intensidad es la gran cantidad de efectos a aplicar en nuestras creaciones. Algunos de ellos son básicos hoy en día (antialias, redondeos, erosiones, etc.) pero otros son un excelente extra para el programa. Con la mayoría de ellos sólo nos queda el recurso de ir probando a ver que sucede. Alguno de interes: filtro medio con tres niveles, conversión a grises, vaciado, distorsiones sinusoidales...

Los bloques se definen de la siguiente manera: una vez que nos encontramos en la pantalla de trabajo deseada debemos pulsar la tecla ESC y nos cambiará el cursor de forma. Sólo nos queda definir el area del bloque manteniendo pulsado el botón del ratón. A un bloque así creado le podemos aplicar todos y cada uno de los efectos de bloque: ampliaciones, reducciones, meterlo en distintas formas, copiarlo a otras pantallas, etc.

En definitiva un gran programa al alcance de todos que puede incrementar nuestra productividad e imaginación en el campo gráfico.

Por último recordaros que es un programa shareware. Allá vosotros y vuestra conciencia...

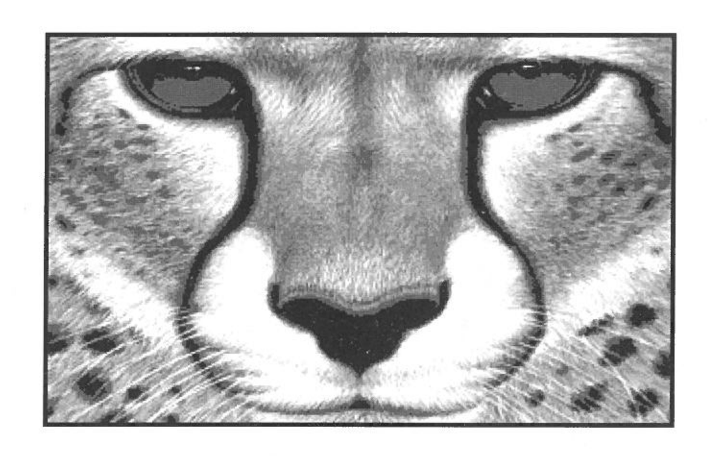
PD Mania

TT GAMES

Un sencillo programa para poseedores de TT. Aunque el autor no asegura nada, la idea es permitir que algunos juegos incompatibles con los modelo TT puedan funcionar a base de controlar algunos factores como el caché del 68030, punteros de pila o registros PMASK (jerga sólo para entendidos).

El funcionamiento es sencillo: TT Games crea un boot sector (un sector especial del disco que sirve para arrancar. Nota para profanos) especial en un disco previamente formateado. Este disco servirá para arrancar el TT antes de empezar a jugar. Pero antes de arrancar la máquina se nos permite modificar los valores antes comentados. Una vez hecho esto podemos insertar el disco del juego.

Como es evidente sólo funciona con juegos que autoarrancan y que son, actualmente, un 80% de los que hay en el mercado. O sea, ¡¿Un poco más de compatibilidad?!



ST/E PHOTOCHROME

Es un convertidor de formatos gráficos pero con alguna cosa más. Podemos convertir imagenes IFF y RAW a los formatos Atari: Spectrum 512, Spectrum 4096, PCS-ST y SúperHAM. ¿Cuales son estos dos últimos formatos? PCS-ST muestra 48 colores por línea de una paleta de 512 (ST) o de 4096 (STE). SúperHAM muestra 4096 colores de una paleta de 4096 tanto en ST como en STE. ¡UNMMHH! Interesante.

Existe un modo extra especial para gráficos RAW que excedan de 4096 colores: PhotoChrome es capaz de mostrar 19.200 colores de una paleta de 32.768 en un STE. Increible pero cierto. Ahora nunca más podremos quejarnos del poco colorido en nuestras máquinas...

Al programa le acompaña PCSVIEW, un accesorio para visualizar las conversiones.

COLOURSPACE

¡Vuelve la psicodelia! De manos de Jeff Minter, un consagrado autor shareware muy conocido en el reino unido y autor de Llamatron entre otros, nos llega este programa. Original en su concepto y adecuado en su desarrollo. La idea es que mediante una serie de opciones predefinidas creamos patrones dinámicos de luz en pantalla. Algo digno de ver y experimentar.

Jugando con estos patrones podemos poner imagenes psicodélicas a nuestra música preferida, si es Hendrix mucho mejor. Divertido y recomendable como experiencia. Por supuesto es un programa shareware y el autor promete la última versión mejorada y un extenso manual de uso. Una pista sobre su manejo: todo se puede definir por teclado. Olvidaros del ratón...

GODEL

Procesador Matemático Inteligente. ¿Cómo te quedas? A más de uno le puede ir que ni pintado. Un programa que resuelve ecuaciones (integrales y diferenciales incluidas) y dibuja las funciones. Para ver la magia de las matemáticas en acción: simplificar expresiones algebraicas y aritméticas, resolución de ecuaciones, impresión de gráficas, cálculos, etc. Además permite visualizar la forma de resolver para que veas cómo se hace, aunque esta función esta deshabilitada en esta versión shareware. Sólo suscribiendote con el autor recibiras la versión final. Bonito.

B-17 FLYING FORTRESS

Como ya estamos acostumbrados y siguiendo la línea de las últimas noticias en nuestro mundo ATARI, llegaron hasta nuestros oidos una serie de rumores muy preocupantes para los numerosos jugones del ST. Se está diciendo que ya no se hacen nuevos juegos para el ST; MENTIRA, solamente se ha reducido el número de éstos. Y desmintiendo hablidurías más pasadas, habrá que dejar claro que SI se siguen distribuyendo en nuestro país.

Como siempre, todas estas noticias provienen de publicaciones ajenas al tema ATARI, y las atribuiremos a... ¿una mala información?.



Y ratificando nuestras palabras dedicaremos unas líneas a lo último en simuladores de vuelo para nuestro ordenador. –¿Un simulador de vuelo nuevo para el ST? ¿No es ése el ordenador que habia "muerto" hace poco?– Pues si, pero yo creo que está vivito y coleando, porque éste simulador va rápido, pero que muy rápido.

Eres el comandante de la fortaleza volante, el responsable de llevar a la victoria a tu tripulación en el bombardero más famoso de la Segunda Guerra Mundial. Pilota este poderoso avión por toda Europa o si lo prefieres defiéndelo de los cazas alemanes desde una de sus ametralladoras. Pero veamos más profundamente lo que nos ofrece este prometedor programa.

LAS OPCIONES

Numeroras son las opciones de las que disfrutar en este simulador, y lo suficientemente simples de manejar como para no perder ni pizca de jugabilidad. Como buen comandante que eres eligirás tu bombardero, cada uno con su diferente tripulación. Tendrás seis a tu entera disposición, que seguramente te sabrán a poco cuando veas la "incomprensible" tendencia a estrellarse de tu avión si eres piloto novato. Un factor importantísimo es conocer perfectamente a tu tripulación; cada uno de tus hombres tiene sus características como navegante, piloto, operador de radio, bombardero, médico y su estado de moral. Esta última cambiará conforme a tus victorias o fracasos.

Como es habitual en esta clase de simuladores, tendremos la oportunidad de practicar antes de hacer una misión oficial. Efectivamente elegir la primera de éstas será lo más acertado, sino quieres, claro, llevar a tus hombres y a ti mismo al cementerio antes de tiempo.

En el documento de nuetra misión estarán todos los datos de interés para poder cumplirla a la perfección; hora de partida, objetivos primarios y secundarios, actividad amiga y enemiga de la zona y ruta de crucero a seguir.

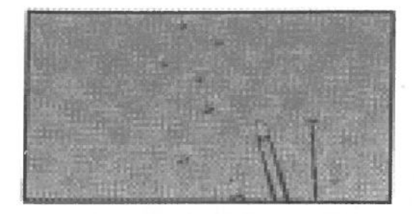
Seguidamente veremos en un mapa de toda Europa la situación exacta de los objetivos y enemigos, y los ávidos de más detalle tendrán a su disposición una sala de proyecciones. Allí se nos presentarán las imágenes obtenidas por el servicio de espionaje de nuestro desafortunado blanco. Si crees que el trabajo asignado está a tu alcance, aceptarás la misión, aunque igualmente tienes la oportunidad de declinar la responsabiladad a otro y emprender una tarea más fácil.

Antes de emprender el vuelo ajustaremos los niveles de dificultad, para que la misión más imposible sea pura rutina. Y por fin, podremos cojer con nuestras manos los mandos de la fortaleza volante...

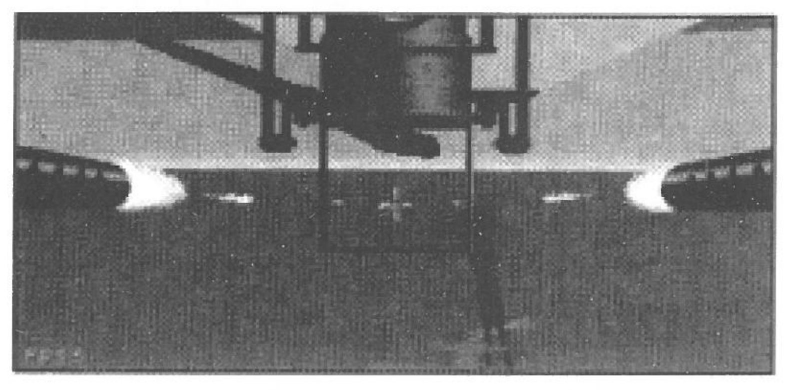
EN PLENO VUELO

El control del avión está perfectamente simulado, y nada más coger los mandos sentirás un realismo total. Enciende los motores uno a uno y dales potencia poco a poco. Despues de realizar unas maniobras entraremos en la pista principal, mientras vemos como despegan los bombarderos con los que volaremos en formación. Ahora solo tienes que dar potencia máxima y coger suficiente velocidad, y cuando hayas alcanzado las 100 millas/hora levanta el morro y comenzarás a ver tierra desde lejos.

Por fin en el aire, ahora solo tienes que volar en formación y hacia el objetivo. Esta será una de las tareas







más difíces, pero en el manual encontrarás una auténtica lección de como volar perfectamente al lado de tus compañeros. Si no quieres perderte por el aire tendrás que consultar a navegación, y verás el mismo mapa de antes con la posición de tu avión. Pero para facilitarte las cosas las rutas ya están indicadas, y solamente tendrás que seguir unas líneas. Pero si tu fuerte no es pilotar puedes conectar el piloto automatico, que te conducirá hasta el objetivo.

Como todos los aspectos, pilotar ha sido perfectamente reproducido, y el avión sufre inercia cada vez que viras. En ocasiones ésto será desquiciante, y numerosas veces perderás el control. El cuadro de mandos e indicadores es increiblemente extenso, exactamente como el original; tacómetro, altímetro, indicadores de presión y oxígeno, nivel de combusble, estado de los motores... y todo completamente funcional, tendrás que fijarte en todo si quieres manejar el avión a la perfección.

Como anteriormente habia mencionado, la tripulación será crucial en todo momento. Podrás acceder a una pantalla donde cumplirás como comandante, asignando a cada hombre una función de acuedo con sus caracteristicas. Y no te va a sobrar tripulación; hay seis ametralladoras con que defender el avión, el puesto de navegación, el de radio y el de copiloto. Aunque habrá situaciones en que les tendrás que mandar socorrer a otro compañero o reparar daños. Imaginate justo encima del blanco; mientras sustituyes al herido de la ametralladora de donde te atacan los cazas ordenas que habra las puertas de las bombas al bombardero, y tu tratando de esquivar las balas enemigas como puedes. Aunque si en vez de pilotar te gustaría más hacer alguna de estas actividades, podrás coger perfectamente el control tu mismo.

Al final, y si los daños te lo permiten podrás volver a la base. Y si has conseguido

cumplir perfectamente, te condecorarán a tí y a tus tripulantes. Eso les subirá la moral y seguro que la próxima vez lo harán mejor.

ASPECTO TECNICO

Increiblemente el aspecto técnico ha sido salvado perfectamente. parece mentira que un ordenador "muerto" mueva a esa velocidad todos esos gráficos que ambientan perfectamente al juego. El sonido seguramente no convencerá a la mayoría; las melodias digitalizadas de la presentación más bien parecen defectuosas y poco claras, y dan una idea de lo que se avecina para nuestros oidos. El ruido que producen las helices es poco real y se podría haber mejorado. El tiempo de carga es demasiado largo, y el acceso al disco en mitad de juego interrumpe el ritmo numerosas veces. Exceptuando esos dos fallos, el desarrollo del juego es más que bueno. Satisfacerá perfectamente a los amantes de los simuladores de vuelo, además de tener dosis de estrategia en la función de comandante. Un programa muy recomendable que yo ya he incluido en mi juegoteca.

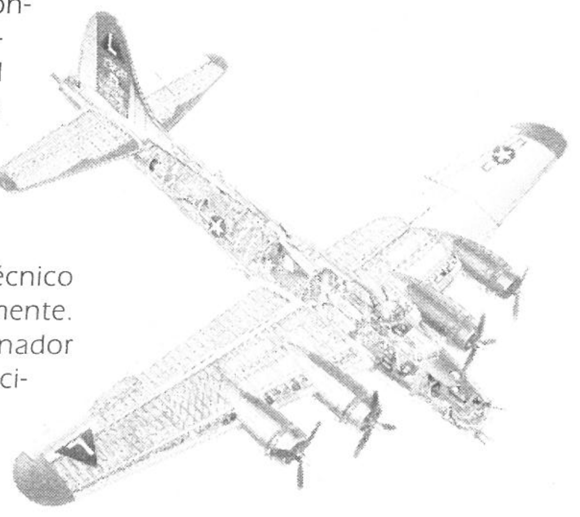
PROS

- Realismo total en todos los aspectos del juego.
- Los gráficos ambientan perfectamente la simulación.
- Muchos factores a manejar en pleno vuelo.
- El manual será un libro más para tu biblioteca.

CONTRAS

- Las interrupciones por acceso al disco.
- Sonido mejorable.

Ramon Esparducer Jr.



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Graficos

GRAFICOS

Me estreno en esta revista con este artículo que espero te sea de utilidad. Personalmente, siempre me ha fascinado el mundo de los gráficos, y el ST es un gran ordenador para crear pequeñas obras de arte con un poco de paciencia. En este y próximos números de ATARI FAN intenaré profundizar en este apasionante terreno.

Así, en este primer contacto os hablaré de algunos de los programas de dibujo más interesantes que podeis encontrar en el mercado, porque antes de explicarte técnicas, trucos, etc., debes saber qué programa se adapta a tus posibilidades o a tus preferencias. Voy a describir algunos programas comerciales, pero por si tu economia no está por las nubes, también hablaré de programas de dominio público que son una opción muy válida, ya que hay programas que valen realmente la pena.

PROGRAMAS COMERCIALES

Deluxe Paint – Electronic Arts. 1990.

Para muchos es el mejor programa de dibujo. Tiene una amplia gama de opciones; al principio puede que te cueste familiarizarte con los iconos, pero con práctica puedes llegar a dominar muchas opciones avanzadas. Entre ellas dos estudios de animación, cosa no muy común en los programas de gráficos para ST. Para sacarle el máximo rendimiento en este apartado necesitarás 1 Mb RAM, pero sino, también puedes hacer tus pinitos.

Cyberpaint 2– Electric Distribution. 1988.

Como programa de dibujo es bastante completo, aunque no tanto como el DPAINT. Por contra, tiene más efectos de tratamiento de imágenes, como anti–alias, cristalización, outline, edge in, defocus, etc. Pero lo que realmente destaca del programa, sin duda, el apartado de la animación. En este estudio de animación podemos encontrar las opciones más avanzadas, todo lo que puedes pedir para hacer animaciones de una forma casi profesional. Todo esto, claro, con 1 mega de RAM, sino no podrás ni hacer dos secuencias seguidas.

Spectrum 512 – Trio Inc. 1987.

La novedad principal de este programa es la de poder incluir 512 colores en pantalla sin rasters, parpadeos, ni trucos parecidos. Lo negativo de este programa es que las opciones son algo extrañas y difíciles de asimilar, sobre todo las relacionadas con las paletas y el tratamiento de colores. Si se hubieran incluido más opciones y una mayor rapidez general, podríamos estar ante una auténtica joya de la programación. Me consta que han salido versiones posteriores de este programa que lo han mejorado notablemente, así que si podéis haceros con ellas disfrutaréis de lo que es dibujar sin limitaciones.

PROGRAMAS DE DOMINIO PUBLICO

Neochrome Master – Delta Force. 1990

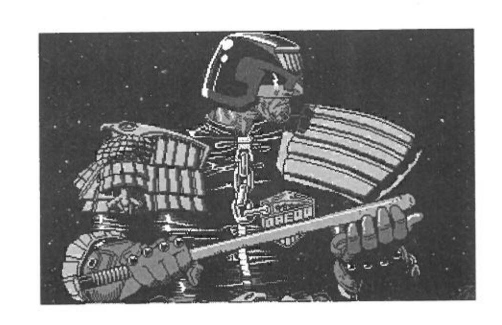
Estás ante el que es, sin duda, uno de los mejores programas de dibujo de domino públlco. Los programadores de esta maravilla son DELTA FORCE, admiradores del Neochrome original (si, el que te regalaban al comprar tu ST) vieron cómo este se había quedado desfasado, por eso decidieron ampliarlo y mejorarlo. En el Neochrome original veíamos como en el tablero de opciones quedaban algunos cuadros sin utilizar, y en esta versión se han utilizado todos los cuadros, y los que había han sido completados. Totalmente recomendable, y repito lo que digo del SPECTRUM 512, hay que estar atento a nuevas versiones con interesantes mejoras; imagina lo que han podido hacer de tres años hasta ahora.

CRACK ART. 1991.

De este programa apenas tengo información, porque mi ST es un 520 y el programa requiere 1 mega para funcionar, pero por lo que he podido ver, es A–L–U–C–I–N–A–N–T–E. Tiene todo lo que le puedes pedir a un programa de dibujo, múltiples digitalizaciones y ejemplos, más de treinta efectos diferentes para tratar las imágenes... Y todo esto presentado de una forma que entra por los ojos, con unos iconos perfectamente realizados, rapidez y con detalles tan geniales como el del cursor, que con su sombra oscurece las zonas por donde pasa. De la única forma que te darás cuenta de la grandeza del programa será utilizándolo. ¿Y tú, con tu 1040, qué haces sin él?

Espero impacientemente tus impresiones sobre qué te ha parecido la revista y esta sección en particular. Lo acepto todo: sugerencias, opiniones, trucos, etcétera.

Francisco Vidal



CARTAS DE LOS LECTORES

Hola a todos!:

Soy usuario del Atari desde que compré el 520 STfm en el año 1987, y al igual que vosotros, he visto lo que ha sucedido desde entonces. No me gusta esta situación, y ya va siendo hora de cambiarla. Bien es cierto que ahora me siento como un aventurero, ya que la mayoria se compra PCs y compatibles (¡¡¡bleurrgh!!!), y yo reincido, adquiriendo un Falcon. Por cierto, vaya "pedazo" de ordenador, deberíais verlo en funcionamiento.

En lo referente a nuestra situación, podríamos empezar por inundar de cartas a Atari UK, pidiendo información del Falcon (o de lo que sea). Yo lo hice, recorté un cupón de un anuncio que se habia publicado en la revista británica Atari ST User. Bueno, ahora estaréis pensando que no van a contestar, y eso mismo pensé en aquel momento, pero me equivoqué. A la semana de haber enviado la carta, recibí la contestación por correo aéreo, que lujo. Era un sobre de dimensiones respetables, con seis hojas, todas ellas fotocopias de los datos técnicos, publicidad y un artículo de la revista AtariST User, en la que comparaba el Falcon con el Amiga 1200 (vaya cacharro). Eso sí, todo era bastante cutre, ¡pero qué porras!, habían respondido, que es lo que importa. Eso no es todo, meses más tarde, recibí otra carta, también de tamaño respetable, de Silica Systems, ofreciéndome sus productos. Eso me hizo pensar que algo estaba cambiando en Atari, en Atari UK, por supuesto. Y es lo que yo digo, todos deberíamos hacer lo mismo, a ver si se enteran de que existimos. Para todos aquellos de vosotros que estén interesados, la dirección de Atari UK es la siguiente:

Atari Corp. (UK) Ltd.
Atari House
Railway Terrace
Slough, Berkshire
England SL2 5BZ

o enviarlo por fax al número (0753) 822914, y para los más osados, podeis llamar por teléfono al número (0753) 533344.

En otro orden de cosas, yo ya he empezado suscribiéndome a Atari fan, aunque por ahora solo sea por tres meses (la compra del Falcon me ha dejado casi en bancarrota, pero merece la pena). Por cierto, ando como loco buscando programas de dominio público para el Falcon, sé que en Gran Bretaña ya empiezan a haber cosas interesantes, ¿como puedo conseguirlas? ¿donde? ¿a que precio? ¿e información de los nuevos servicios del GEMDOS, BIOS, XBIOS, los nuevos registros de E/S, etc, etc, etc? Por cierto, mi alias como usuario es The Lone User (muy apropiado para la actual situación, ¿no?).

Bueno, no os doy más la tabarra, por tanto, me despido de vosotros hasta la próxima. ¡bye!

The Lone User

Querido amigo-fan:

Recibimos con agrado tu carta, en la que se aprecia que eres uno más de esos locos -como nosotros- que en contra de la corriente general de "pasarse" al PC vas y -como nosotros- te haces con un Falcon. Y, como tu bien dices, ¡vaya máquina! El equipo base ya es suficientemente potente para dar guerra en otros temas diferentes a la música: autoedición, retoque fotográfico, edición de video, etc, etc, etc. Y con las expansiones de hardware que YA hay... a volar, mi querido halcón!

De todas maneras, no creais que todo se reduce al Falcon. Si bien es cierto que esta máquina será el buque insignia de los ordenadores Atari, no es menos cierto que la revitalización que traerá consigo beneficiará -bueno, mejor dicho, YA beneficia- a la gama baja de nuestra querida marca. Son numerosos ya los programas (y no sólo de dominio público) que estan apareciendo para el Falcon y que pueden ser también ejecutados en un ST/STe (con sus lógicas limitaciones de

memoria–velocidad) y por supuesto, en un TT –aquí hay que tener en cuenta que los programas profesionales son mayoritariamente producidos en alemania, y allí sí que se implantó el TT con un parque de más de 200.000 máquinas– salvo en lo que se refiera a utilización del DSP, por supuesto.

¿Inundar Atari UK de cartas? Por supuesto! Y a Atari France, Alemania, Benelux... Les hemos de "convencer" que en nuestro pais hay usuarios convencidos, que no sólo juegan a marcianos y que COMPRAN los programas. Nosotros –junto con los varios distribuidores serios que hay y que estan apareciendo– iremos haciendo nuestra labor, pero los usuarios son siempre los que tienen la última palabra... En cualquier caso, ahí van también las direcciones y teléfonos:

Atari France S.A.
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers
Cedex France.
Informations: 3615 ATAR

Atari Computer GmbH
Am Kronberger Hang 2
6231 Schwalbach/Ts
Deutschland.
Tel. (49)6196–801180

Atari Italia S.P.A.
Via Bellini, 21
20095, Cusano MIL
Milan, Italia
Tel. (39) 2–6134141

Atari (Benelux) B.V.
Hagenweg 7B
Postbus 70
4130 EB Vianen.
Holland
Tel. (31) 03473–77272

Por último, y en lo referente a DP para el Falcon, e información técnica te podemos decir que ya hay unos cuantos programas disponibles en nuestra BBS y en alguna libreria de dominio público de estos lares, pero se espera recibir mucho más. Está al caer el paquete de desarrollo (contacta con Mobilectro para más información) y sabemos que Atari France está brindando un soporte a los programadores como nunca se había conocido en nuestro querido entorno. En fin, esta todo en sus comienzos, pero si has leido el artículo específico que viene en este número, verás que las perspectivas son fabulosas.

¿Que nos das la tabarra? Si es con temas Atari, tenemos un aguante impresionante...

* * * * *

Estimados amigos, os reto a que adivineis a que empresa me estoy refiriendo:

Distribuyó desde Barcelona software musical de reconocidas marcas para los ordenadores Atari. Despues de gozar de cierto prestigio, lo ha estado despilfarrando en un estúpido y no poco agresivo ataque a nuestra marca. Y, para más "inri", ahora asegura taxativamente que dichas marcas jamás volveran a programar para ella.

Tras marcar su número de teléfono, nos encontramos más o menos con esto: "Buenos dias, soy un usuario de Atari, que en su dia les compréun Cubase para el ST y ahora queria lo propio para el Falcon" – "¿qué, cómo dice, falcon–eso–que–és? ¿Pero no sabes que Atari quebró hace tiempo?" – "Oiga, perdone, pero es que acabo de hablar con ellos" – "Ya, ejem... Queria decir que Steimberg ya no comercializa productos para Atari" – "Pero bueno, perdone otra vez, pero acabo de recibir publicidad de ellos hablando del Cubase Audio..." –"Bueno, mira, lo que realmente pasa es que habras conectado con algun eco espectral que..."

¿Necesitas más pistas? Claro que no, si eres un usuario de Atari en el campo musical, seguro que ya lo has adivinado. Cuando a las empresas se les agotan los argumentos a favor, no tienen más remedio que utilizar los argumentos en contra de la competencia. Pero al menos en las empresas serias estos argumentos son ciertos. A cierta firma de ordenadores cuyo emblema es una manzana le ha salido un gusano que, a pesar de todos sus intentos por introducirla en el campo musical –al parecer a costa del mercado creado por Atari– flaco favor le está haciendo. Nada más lejos de mi intención que dar clases de ética profesional, pero no podemos por más tiempo ocultar la repulsa de todos los usuarios de Atari ante tan "desafortunada" actuación. Entiendo que todas las empresas apoyen las marcas que representan, incluso que ataquen con todos los argumentos serios que encuentren a la competencia. Que razonablemente se critiquen unas a otras. Pero lo que no se puede sufrir es que una empresa, a la que le hemos pagado unos programas para recibir un soporte, ahora no sólo nos lo niegue, sino que trate con mentiras y seudo–chantajes de hacernos cambiar de marca de ordenador (y gastar en equipo una 10 veces más!)

Entérense, señores de "Midi–hostias": no vamos a abandonar así como así nuestros "milcuarentas" ni mucho menos renunciar a las excelencias del Falcon sólo porque a ustedes les de la gana! Más o menos cualquiera de nosotros lleva años secuenciando nuestra música con Atari, y somos conscientes que ésta es la única marca que se acordó de nosotros al diseñar sus ordenadores, dotando de serie todos sus modelos con puertas MIDI y que, muy a pesar suyo, sigue siendo la única.

Josep Carbonell y 7 firmas más

Por nuestra parte, huelga cualquier comentario...

MEGA ENCUESTA

ATARI FAN

Este es un club de usuarios y esta es una revista hecha por usuarios de Atari para usuarios de Atari. Queremos daros toda la información posible, pero para ello necesitamos que vosotros nos informeis. Rellenad la encuesta, si os atrevéis, y enviadla. Entre todas las que nos lleguen vamos a sortear: 1.– **Un modem 2400 Baudios.** 2.– **Un ratón.** 3.– **Una suscripción** por una año al Club. ¡¿Que estás esperando!?

Nombre:	
Dirección:	
Código Postal:	Población:
Provincia:	Teléfono:
Profesión:	Edad:

Equipo (modelo de Atari, Disco, Duro, Impresora, etc.):

Areas de Interes (MIDI, gráfismo, autoedición...):

Programas preferidos:

Tu distribuidor Atari Habitual (Nombre y teléfono):

¿Que opinas de su servicio?:

¿Que echas en falta?:

Valoración de la revista ATARI FAN? (1–10):

Secciones que te interesan:

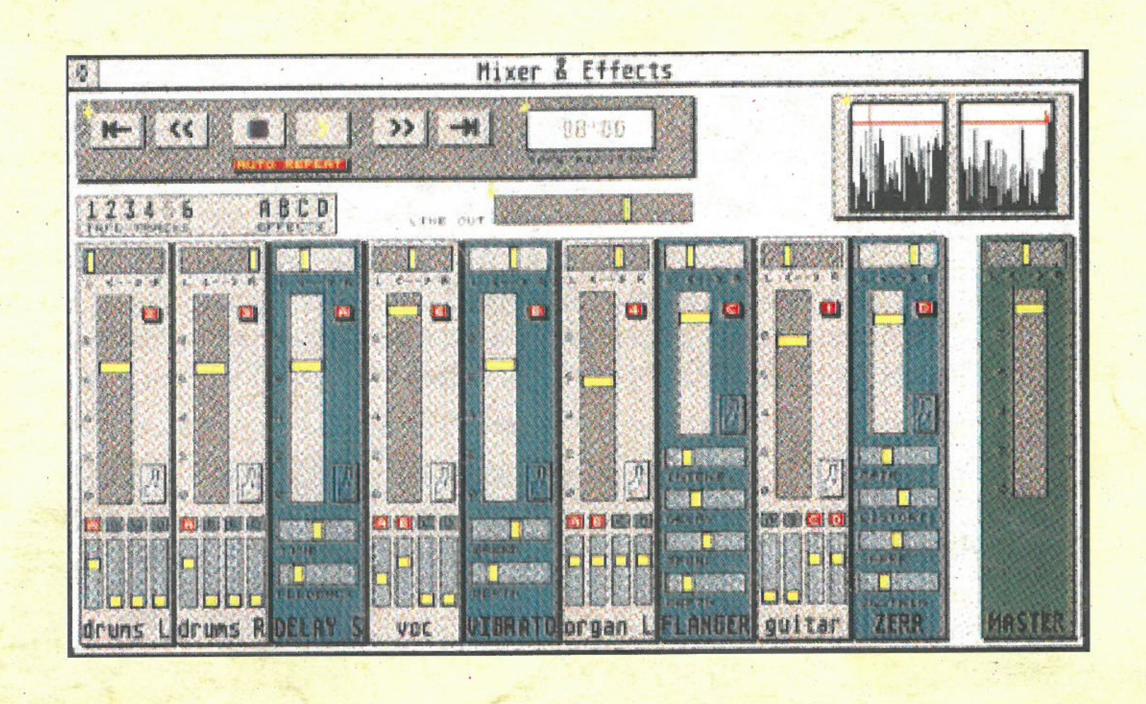
Temas que te gustaría encontrar:

¿Encuentras de interés la existencia de un club de usuarios Atari?

¿Que otros servicios te gustaría encontrar en el club?

¿Que opinas de la idea de organizar encuentros Atarianos? ¿Participarías?

Necesitamos tu ayuda para poder mejorar día a día y darte el servicio y la calidad que mereces. Gracias por tu colaboración. Envianos tu encuesta a: Atari Fan Club. C/Carmen 106–A 08001 Barcelona. Esperamos tu carta!!



Necesitaras conectar tu Compact Disc para poder "escuchar" este anuncio

FALCON 030 + *Digitape*, un completo estudio de grabación digital en casa

VEN A ESCUCHARLO A **MOBILECTRO**

PL. DOCTOR LETAMENDI, 10 – TEL. 453 34 26 – 08007 BARCELONA